

2. Наличие метапозиции – отстраненности от ситуации у консультанта.

Ситуация поддержания эмоционального контакта для консультанта, является одной из самых сложных, так как необходимо учесть ряд факторов, которые способствуют его разрыву:

- интерпретация консультанта, которая может не соответствовать действительности;
- всепоглощающее чувство вины консультанта;
- плохая подстройка под абонента.

Поэтому необходимо учитывать все эти моменты в работе и владеть специальными психотехниками.

Давыдова М.В.

Социально-психологические аспекты феномена ролевых игр на местности

Феномен игры рассматривался и изучался многими психологами, и каждый давал свою трактовку этого понятия. Общая же сущность сводится к следующему: игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных, способах осуществления предметных действий. [1]

Единицей игры является роль.

В игре как в особом исторически возникшем виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности. Происходит интеллектуальное, эмоциональное, нравственное развитие личности ребенка. Все выше сказанное касается игр детей. Но взрослые, развитые и сформировавшиеся люди тоже играют? Для чего? Во что они играют?

Существуют различные способы коррекции, обучения, профессиональной подготовки и переподготовки взрослых при помощи РИ. Так называемые деловые игры – это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирование системы отношений, характерных для данного вида практики. [4]

Также взрослые выполняют различные социальные роли, ведя, таким образом, своеобразную «социальную игру».

Рольевые игры на местности (РИМ) отличаются от деловых игр взрослых людей и от исполнения ими социальных ролей в обществе тем, что соединяют в себе одновременно множество отдельных ДИ, и тем что в роль входит не только исполнение ролевой функции. В рамках игры моделируются все аспекты деятельности и все сферы жизни человека (экономика, политика, культура, религия), поэтому он может не только выполнять свою социальную функцию, но и просто *жить* в ином мире.

Особенность РИМ в том, что в них моделируется многогранная комплексная реальность с такой же свободой деятельности как в реальной жизни. Так как в РИМ принимает участие большое количество людей, то есть возможность моделировать все виды социальных взаимоотношений – микро- и макросоциальные отношения.

Понятие роли в РИМ несколько видоизменяется. Оно шире чем социальная функция. Роль здесь приближается скорее к театральной роли, вбирает в себя все аспекты человеческой жизни.

Впервые идея проведения РИ возникла у членов Клубов Любителей Фантастики, которые хотели сделать реальными миры любимых книг. Постепенно это переросло в Движение РИ, распространившееся по территории всей России.

Сначала проводились игры по книгам Дж.Р.Р. Толкина, в дальнейшем их тематика расширялась. Появились игры по фэнтези-мирам других писателей. Игры по фантастическим пост-ядерным мирам. Исторические игры по разным эпохам и странам: Греция. Рим, Древние кельты, Древняя Русь, времена викингов, крестовые походы, индейцы Северной Америки, средневековая Европа и т.д.

Игры проводятся в теплое время года, вдали от городов, на берегах озер или рек. Игры длятся от 2 до 7 дней. Число участников может варьироваться от нескольких десятков до 1500 тысяч человек. Возраст от 12 до 50 лет, в основном молодежь – 16-25лет. Участники игр – представители всех профессий и различного социального положения.

Подготовка к игре начинается за год. Мастера, люди делающие игры, выбирают тему и сообщают всем о том какая, где и когда состоится игра. Игроки выбирают себе роли, объединяются в команды, читают литературу по этой теме, подготавливают все необходимое: шьют костюмы, изготавливают снаряжение, оружие, доспехи, предметы обихода. Учатся фехтовать на регулярных тренировках.

Сама игра проходит так. На полигоне 3 на 3 км. располагаются лагеря всех команд (от 2 до 30). Каждый лагерь – это населенный пункт-крепость, деревня, город, страна. Внутри каждой команды-лагеря моделируются и разыгрываются микросоциальные (семейные, межличностные, профессиональные и др.) отношения. Между командами – макросоциальные: война, торговая блокада, мирный договор, военный союз и пр.

Благодаря всему этому игра предоставляет полную свободу выбора деятельности и возможности реализации потенциалов личности, а также возможность создания и проигрывания любой жизненной ситуации.

В РИМ можно выделить три основных аспекта, которые позволяют решать различные проблемы человека: практический, психологический и социальный.

Практические аспекты:

1. Улучшение физической формы, здоровья.
2. Приобретение новых навыков, закрепление и улучшение старых навыков и умений. Например: шитье, вязание, вышивание, фехтование и пр.
2. Опыт выхода из различных необычных, сложных, экстремальных ситуаций.
4. Возможность применить накопленные знания, умения, полученные в реальной жизни для их закрепления, оттачивания. Например: психология управления, манипулирование, нейро-лингвистическое программирование, педагогические знания.

Психологические аспекты:

1. Преодоление психологических барьеров, страхов, тревог.
2. Возможность разрушить стереотипы поведения: совершить неординарный для себя поступок.
3. Реализация творческих потенциалов. Развитие фантазии, воображения.
4. Возможность реализации скрытых желаний, потребностей.
5. РИМ – способ развития познавательной деятельности. Увеличение круга интересов. Расширение кругозора.
6. Развитие волевых качеств, в том числе и самообладания.
7. Возможность получения человеком обратной связи.
8. Формирование чувства принадлежности к какой-либо группе в частности и к социуму в целом.

Социальные аспекты:

1. Благодаря возможности проигрывать (проживать) множество ролей (жизней), человек получает большее количество разнообразного (социального, личного и пр.) опыта.

2. Социализация через исторические игры.

3. Практика общения. Преодоление барьеров в общении.

4. Самоопределение, самоутверждение, самовыражение личности в деятельности.

Ввиду недостатка, и/или малодоступности государственных молодежных организаций, и бесплатности частных МО. Ролевые Игры на Местности представляются эффективным методом социализации молодежи. Так как они охватывают и развивают все сферы личности комплексно.

Литература

1. Карпенко Л.А. Краткий психологический словарь. – Ростов-на-Дону, 1999.
2. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – СПб, 2000.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1999.
4. Юрчук В.В. Современный словарь по психологии. – Минск, 2000.